

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開平10-179868

(43) 公開日 平成10年(1998) 7月7日

(51) Int.Cl. <sup>8</sup>	識別記号	F I
A 6 3 F 7/02	3 2 0	A 6 3 F 7/02
	3 1 5	3 2 0
		3 1 5 A

審査請求 未請求 請求項の数 5 O L (全 10 頁)

(21) 出願番号 特願平8-349991

(22) 出願日 平成8年(1996)12月27日

(71) 出願人 000127628

株式会社エース電研

東京都台東区東上野3丁目12番9号

(72) 発明者 武本 孝俊

東京都台東区東上野3丁目12番9号 株式会社エース電研内

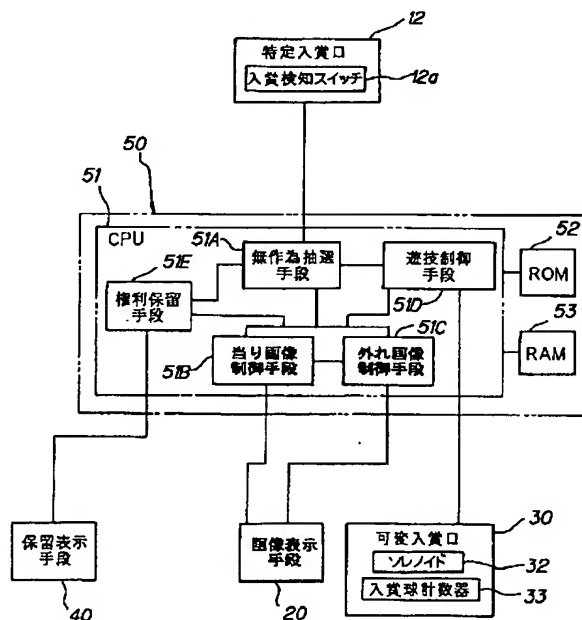
(74) 代理人 弁理士 柏原 健次

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技者に有利な特別価値の発生に至るまでの画像表示手段における表示内容にゲーム性を高めるための演出を施し、この表示内容に対応させて特別価値のレベルにもバリエーションを持たせる。

【解決手段】キャラクタ21が背景地図22上の経路23に沿って移動し、該経路23に沿った適所にある目標地点24の何れかに到達するというリーチ画像と、該リーチ画像を経て、キャラクタ21が当該目標地点24にて所定のアイテム25を探し当てるという当り画像とを含む各種表示内容を表示する画像表示手段20と、画像表示手段20に当り画像が表示された際、該当り画像における所定のアイテム25の種類に応じて、レベルの異なる特別価値を発生させる価値発生手段30とを有する。



## 【特許請求の範囲】

【請求項1】遊技盤面上に球を打ち出す遊技で特定入賞口への球の入賞に基づき、所定条件が成立すると遊技者に有利な特別価値が発生する遊技機において、前記特定入賞口への球の入賞に基づき、画面上のキャラクタが該画面上に連続的に表示される背景地図上の複数の分岐路を含む経路に沿って移動し、該経路に沿った適所にある複数の目標地点の何れかに到達するというリーチ画像と、該リーチ画像を経て、キャラクタが当該目標地点にて所定のアイテムを探し当てるという当り画像とを含む各種表示内容を表示する画像表示手段と、前記画像表示手段に当り画像が表示された際、該当り画像における前記所定のアイテムの種類に応じて、レベルの異なる前記特別価値が発生させる価値発生手段とを有することを特徴とする遊技機。

【請求項2】前記特定入賞口への球の入賞に基づき、無作為抽選を実行してその抽選結果に対応する抽選結果信号を出力する無作為抽選手段と、前記抽選結果信号が当り態様である場合、それに応じて前記画像表示手段の画面上に、前記リーチ画像を経て当り画像を表示させる当り画像制御手段と、前記抽選結果信号が外れ態様である場合、それに応じて前記画像表示手段の画面上に、前記リーチ画像を経てキャラクタが当該目標地点にて所定のアイテムを探し当てられない、あるいは背景地図上の経路に沿って移動するキャラクタが目標地点に到達できない表示を含む外れ画像を表示させる外れ画像制御手段と、前記抽選結果信号が当り態様である場合に、それに応じて前記画像表示手段に当り画像が表示された後、前記価値発生手段を作動させ特別価値が発生させる遊技制御手段とを有することを特徴とする請求項1記載の遊技機。

【請求項3】前記無作為抽選手段が出力する抽選結果信号の当り態様には、少なくとも大当り態様、中当り態様、小当り態様があり、前記価値発生手段は、開閉可能であり通常は閉じた状態となる可変入賞口から成り、前記抽選結果信号が大当り態様である場合、それに応じて、先ず前記当り画像制御手段は画像表示手段の画面上に、キャラクタが目標地点で所定のアイテムのうち大当り用アイテムを探し当てるという当り画像を表示させ、次に前記遊技制御手段は前記可変入賞口を一定回数開閉させ、前記抽選結果信号が中当り態様である場合、それに応じて、先ず前記当り画像制御手段は画像表示手段の画面上に、キャラクタが目標地点で所定のアイテムのうち中当り用アイテムを探し当てるという当り画像を表示させ、次に前記遊技制御手段は前記可変入賞口を前記大当り態様の時と比べて少ない回数開閉させ、前記抽選結果信号が小当り態様である場合、それに応じて、先ず前記当り画像制御手段は画像表示手段の画面上

に、キャラクタが目標地点で所定のアイテムのうち小当り用アイテムを探し当てるという当り画像を表示させ、次に前記遊技制御手段は前記可変入賞口を前記中当り態様の時と比べて少ない回数開閉させるように制御することを特徴とする請求項2記載の遊技機。

【請求項4】前記画像表示手段に表示される各種表示内容を遊技者に宝探しを連想させる画像とし、前記大当り用アイテムを宝物に想定して設定したことを特徴とする請求項3記載の遊技機。

【請求項5】前記特定入賞口への球の入賞から前記特別価値の発生終了までの間に、新たに球が特定入賞口へ入賞した場合に、前記抽選結果信号に基づく画像表示手段での表示を実行せずに保留する権利保留手段と、前記権利保留手段からの信号に基づき、未実行となった前記表示の保留回数を表示する保留表示手段とを有することを特徴とする請求項1、2、3または4記載の遊技機。

## 【発明の詳細な説明】

## 【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、遊技盤面上に球を打ち出す遊技で特定入賞口への球の入賞に基づき、所定条件が成立すると遊技者に有利な特別価値が発生する遊技機、主にパチンコ機に関するものである。

## 【0002】

【従来の技術】従来の遊技機としてのパチンコ機では、その遊技盤面上にメイン役物である液晶画面等から成る可変表示手段を設けた第1種遊技機（いわゆるフィーバー機）が遊技者に人気が高く、広く普及していた。

【0003】第1種遊技機は、遊技盤面上に打ち出された球が特定入賞口へ入賞すると、一般に可変表示手段に各種図柄が3列にスクロール表示され、スクロール停止後に確定された3つの図柄が特定の組合わせになると、価値発生手段としての可変入賞口が一定回数だけ開閉作動し、通常の遊技状態より高い確立で入賞させる特別価値を遊技者に与えるものである。

## 【0004】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、前述したような第1種遊技機では、可変表示手段に表示される各種図柄の変化の過程は、画面上に単に数字等の図柄が次々流れるようスクロール表示されるだけであった。しかも、可変表示手段の形状や表示される数字等の図柄も、各遊技機メーカーがそれぞれ提供する機種間において互いに類似しており、斬新さや面白味に欠ける傾向にあった。

【0005】このように従来の第1種遊技機では、可変表示手段における各種図柄の組合わせが確定するまでの過程が単純で画一的であるため、特別価値の発生に対する遊技者の期待感を高めるべく演出するには限界があり、新鮮味に乏しく視覚的にもゲーム性の低いものとなるという虞れがあった。

【0006】また、価値発生手段により生じる特別価値も、単に可変入賞口が予め規定された一定回数を限度に繰り返し開閉するだけでワンパターンであり、また、特別価値が発生する確立も低いものであり、このような現状に鑑みて、特別価値にも様々なバリエーションが求められていた。

【0007】本発明は、以上のような従来技術が有する問題点に着目してなされたもので、遊技者に有利な特別価値の発生に至るまでの画像表示手段における表示内容にゲーム性を高めるための演出を施し、この表示内容に対応させて特別価値のレベルにもバリエーションを持たせて、遊技者のスリルと興奮を持続させることができる興趣に富んだ遊技機を提供することを目的としている。

【0008】

【課題を解決するための手段】前述した目的を達成するための本発明の要旨とするところは、次の各項に存する。

1. 遊技盤面(11)上に球を打ち出す遊技で特定入賞口(12)への球の入賞に基づき、所定条件が成立すると遊技者に有利な特別価値が発生する遊技機(10)において、前記特定入賞口(12)への球の入賞に基づき、画面上のキャラクタ(21)が該画面上に連続的に表示される背景地図(22)上の複数の分岐路を含む経路(23)に沿って移動し、該経路(23)に沿った適所にある複数の目標地点(24)の何れかに到達するというリーチ画像と、該リーチ画像を経て、キャラクタ(21)が当該目標地点(24)にて所定のアイテム(25)を探し当てるという当り画像とを含む各種表示内容を表示する画像表示手段(20)と、前記画像表示手段(20)に当り画像が表示された際、該当り画像における所定のアイテム(25)の種類に応じて、レベルの異なる前記特別価値を発生させる価値発生手段(30)とを有することを特徴とする遊技機(10)。

【0009】2. 前記特定入賞口(12)への球の入賞に基づき、無作為抽選を実行してその抽選結果に対応する抽選結果信号を出力する無作為抽選手段(51A)と、前記抽選結果信号が当り態様である場合、それに応じて前記画像表示手段(20)の画面上に、前記リーチ画像を経て当り画像を表示させる当り画像制御手段(51B)と、前記抽選結果信号が外れ態様である場合、それに応じて前記画像表示手段(20)の画面上に、前記リーチ画像を経てキャラクタ(21)が当該目標地点(24)にて所定のアイテム(25)を探し当てられない、あるいは背景地図(22)上の経路(23)に沿って移動するキャラクタ(21)が目標地点(24)に到達できない表示を含む外れ画像を表示させる外れ画像制御手段(51C)と、前記抽選結果信号が当り態様である場合に、それに応じて前記画像表示手段(20)に当り画像が表示された後、前記価値発生手段(30)を作動させ特別価値を発生させる遊技制御手段(51D)と

を有することを特徴とする1項記載の遊技機(10)。

【0010】3. 前記無作為抽選手段(51A)が出力する抽選結果信号の当り態様には、少なくとも大当り態様、中当り態様、小当り態様があり、前記価値発生手段(30)は、開閉可能であり通常は閉じた状態となる可変入賞口から成り、前記抽選結果信号が大当り態様である場合、それに応じて、先ず前記当り画像制御手段(51B)は画像表示手段(20)の画面上に、キャラクタ(21)が目標地点(24)で所定のアイテム(25)のうち大当り用アイテム(25a)を探し当てるといふ当り画像を表示させ、次に前記遊技制御手段(51D)は前記可変入賞口を一定回数開閉させ、前記抽選結果信号が中当り態様である場合、それに応じて、先ず前記当り画像制御手段(51B)は画像表示手段(20)の画面上に、キャラクタ(21)が目標地点(24)で所定のアイテム(25)のうち中当り用アイテム(25b)を探し当てるといふ当り画像を表示させ、次に前記遊技制御手段(51D)は前記可変入賞口を前記中当り態様の時と比べて少ない回数開閉させ、前記抽選結果信号が小当り態様である場合、それに応じて、先ず前記当り画像制御手段(51B)は画像表示手段(20)の画面上に、キャラクタ(21)が目標地点(24)で所定のアイテム(25)のうち小当り用アイテム(25c)を探し当てるといふ当り画像を表示させ、次に前記遊技制御手段(51D)は前記可変入賞口を前記中当り態様の時と比べて少ない回数開閉させるように制御することを特徴とする2項記載の遊技機(10)。

【0011】4. 前記画像表示手段(20)に表示される各種表示内容を遊技者に宝探しを連想させる画像とし、前記大当り用アイテム(25a)を宝物に想定して設定したことを特徴とする3項記載の遊技機(10)。

【0012】5. 前記特定入賞口(12)への球の入賞から前記特別価値の発生終了までの間に、新たに球が特定入賞口(12)へ入賞した場合に、前記抽選結果信号に基づく画像表示手段(20)での表示を実行せずに保留する権利保留手段(51E)と、前記権利保留手段(51E)からの信号に基づき、未実行となった前記表示の保留回数を表示する保留表示手段(40)とを有することを特徴とする1, 2, 3または4項記載の遊技機(10)。

【0013】次に前記解決手段に基づく作用を説明する。1項記載の遊技機(10)によれば、遊技盤面(11)上に打ち出された球が特定入賞口(12)へ入賞すると、画像表示手段(20)の画面上にキャラクタ(21)が表われ、このキャラクタ(21)が画面上に連続的に表示される背景地図(22)上の経路(23)に沿って移動する内容が表示される。ここでキャラクタ(21)は、例えば、人物や動物等とし背景地図(22)に表現される風景、情景と関連性のあるものにするといふ。

【0014】背景地図(22)上の経路(23)はいわゆる道であり、この道に沿うようにキャラクタ(21)が面白おかしく移動する。例えば、道としての経路(23)上をキャラクタ(21)が猛スピードで走ったり、あるいは経路(23)の幾つかの分岐路へ選択的に進んだり、迷い込んだりというような場面を設定するとよい。

【0015】経路(23)に沿った適所には複数の目標地点(24)が設定されている。目標地点(24)は背景地図(22)上で、例えば、いかにも室の出そうな場所として分岐路先の小山としたり、経路(23)途中にあるお城としたり、あるいは神社仏閣等と適宜定めればよい。

【0016】背景地図(22)上の経路(23)を移動するキャラクタ(21)が、所定時間の経過後に何れかの目標地点(24)に到達すると、かかる表示内容が、遊技者が特別価値の発生を相当期待し得るリーチ画像となる。リーチ画像でない場合は、例えば、キャラクタ(21)が目標地点(24)から離れた経路(23)の途中で止まってしまう等の表示内容となる。

【0017】前記リーチ画像を経て、キャラクタ(21)が当該目標地点(24)で所定のアイテム(25)をうまく探し当てると、かかる表示内容が、遊技者にとっては見かけ上特別価値の発生に至る条件を達成できたことを意味する当り画像となる。

【0018】一方、前記リーチ画像に続いて、キャラクタ(21)が当該目標地点(24)で所定のアイテム(25)を探し当てられない、すなわち何も発見できなかったり、あるいは所定アイテム(25)以外のものを探し当ててしまった場合、特別価値発生のための条件は見かけ上満たされなかったことになる。

【0019】前記画像表示手段(20)に当り画像が表示された際、該当り画像における所定のアイテム(25)の種類に応じて、レベルの異なる特別価値が価値発生手段(30)によって発生する。要は、所定アイテム(25)は一種類だけでなくいろいろな種類があり、ある所定アイテム(25a)を探し当てれば大きな特別価値が発生するが、別の所定アイテム(25c)だと小さな特別価値しか発生しない等、特別価値自体にも様々なバリエーションが生じることになる。

【0020】以上のように、画像表示手段(20)による表示内容にストーリー性を持たせて興趣に富むものとし、更に画像表示手段(20)による表示内容の結果如何により、一律の特別価値を発生させるのではなく、様々なレベルの特別価値を発生させることで、ゲーム性を高めることができる。

【0021】2項記載の遊技機(10)によれば、遊技盤面(11)上に打ち出された球が特定入賞口(12)へ入賞すると、先ず最初に無作為抽選手段(51A)により無作為抽選が実行される。無作為抽選手段(51

A)はその抽選結果に対応する抽選結果信号を出力するが、この信号の種類は大別して当り態様と外れ態様とがある。

【0022】前記抽選結果信号が当り態様である場合、それに応じて当り画像制御手段(51B)は、前記画像表示手段(20)の画面上に、先ずリーチ画像を表示させてから当り画像を表示させる制御を実行する。

【0023】一方、前記抽選結果信号が外れ態様である場合、それに応じて今度は外れ画像制御手段(51C)が、前記画像表示手段(20)の画面上に前記リーチ画像を経てキャラクタ(21)が当該目標地点(24)にて所定のアイテム(25)を探し当てられない、あるいは経路(23)に沿って移動するキャラクタ(21)が目標地点(24)に到達できない表示を含む外れ画像を表示させる制御を実行する。

【0024】そして、前記抽選結果信号が当り態様である場合には、前記各画像制御手段(51B、51C)による表示内容の制御とは別に、遊技制御手段(51D)は価値発生手段(30)を作動させて特別価値を発生させる。それにより、遊技者に対しては見かけ上、前記画像表示手段(20)の画面上にリーチ画像を経て当り画像が表示されるという所定条件が成立すると、特別価値が発生することになる。

【0025】3項記載の遊技機(10)によれば、前記抽選結果信号が大当り態様である場合、先ず画像表示手段(20)の画面上に、キャラクタ(21)が目標地点(24)で大当り用アイテム(25a)を探し当てる当り画像が表示され、次に前記価値発生手段(30)としての可変入賞口が一定回数開閉する。

【0026】また、前記抽選結果信号が中当り態様である場合は、先ず画像表示手段(20)の画面上に、キャラクタ(21)が目標地点(24)で中当り用アイテム(25b)を探し当てる当り画像が表示され、次に前記可変入賞口が前記大当り態様の時と比べて少ない回数開閉する。

【0027】更にまた、前記抽選結果信号が小当り態様である場合は、画像表示手段(20)の画面上に、キャラクタ(21)が目標地点(24)で小当り用アイテム(25c)を探し当てる当り画像が表示され、次に前記可変入賞口が前記中当り態様の時と比べて少ない回数開閉する。

【0028】4項記載の遊技機(10)によれば、前記画像表示手段(20)に表示される各種表示内容を遊技者に宝探しを連想させる画像とし、前記大当り用アイテム(25a)を宝物に想定することで、遊技者は宝探しのストーリーを楽しむことができる。

【0029】5項記載の遊技機(10)によれば、前記特定入賞口(12)への球の入賞から前記特別価値の発生終了までの間に、新たに球が特定入賞口(12)へ入賞した場合、前記抽選結果信号に基づく画像表示手段

(20)での表示は実行されず保留される。

【0030】ここで未実行となった前記表示の保留回数は保留表示手段(40)で表示されるので、遊技者は明確に認識することができる。なお、表示が実行されないから、特別価値の発生も当然保留されることになる。

【0031】

【発明の実施の形態】以下、図面に基づき本発明を代表する実施の形態を説明する。図1～図9は本発明の一の実施の形態を示している。本実施の形態に係る遊技機10は、図3に示すように、遊技者がハンドル17を回転操作することにより、遊技盤面11上にパチンコ球を1個ずつ打ち出し、かかる打球の入賞を競い楽しむパチンコ機である。

【0032】この遊技機10は、パチンコ球が特定入賞口12へ入賞すると、画像表示手段20の画面上に表示される画像がストーリーを追うように変化し、その変化後に画像が予め定められた特定の当り画像となった場合、価値発生手段30によって遊技者に有利な特別価値が発生するいわゆるフィーバー機である。なお、他の機種のパチンコ機等に適用してもよい。

【0033】遊技盤面11の前面は、該遊技盤面11との間に球を移動させるためのガラス扉で覆われている。遊技盤面11の外縁には、ハンドル17の回転操作により打ち出された球を、遊技盤面11の鉛直方向の上方位置に送り出すためのガイドレール11aが設けられている。遊技盤面11の中央部には、画像表示手段20がメイン役物として配設されている。

【0034】また、画像表示手段20の下方に特定入賞口12、更にその下方に価値発生手段30が配設され、また、画像表示手段20の上方には保留表示手段40が配設されている。その他、遊技盤面11の適所には、球を様々な方向に弾く数多の障害釘や各種役物、それに各種入賞口やアウト口等も配設されている。なお、遊技機10の前面下部には、ハンドル17の他、パチンコ球を受け入れる前皿18や、この前皿18から溢れる球を受け取る予備皿19が配設されている。

【0035】図1に示すように特定入賞口12は、一般に始動チャッカーと称されるものであり、球の入賞を検知する入賞検知スイッチ12aを内部に備えている。入賞検知スイッチ12aは入賞球を検知してONになると、特定入賞信号を遊技管理手段50に出力すべく該遊技管理手段50に接続されている。入賞検知スイッチ12aは、例えば光センサ、近接センサ、あるいは磁気センサ等の各種センサにより構成すればよい。

【0036】画像表示手段20は、特定入賞口12への球の入賞に基づき、画面上にキャラクタ21が登場し、このキャラクタ21が画面上に連続的に表示される背景地図22上の経路23に沿って移動する内容が表示されるものである。本実施の形態では、画像表示手段20の画面上で展開される画像内容は、遊技者に宝探しを連想

させるストーリーのゲーム(以下、単に「宝探しゲーム」という。)になっている。

【0037】画像表示手段20は、具体的にはカラー液晶ディスプレイから成り、この画像表示手段20の画面上に、遊技管理手段50からの信号に基づき宝探しゲームが表示される。なお、画像表示手段20はカラー液晶ディスプレイに限られるものではなく、モノクロ液晶ディスプレイはもちろんのこと、ブラウン管(CRT)等を用いて構成してもよい。

【0038】画面上に登場するキャラクタ21は、図6～図9に示すような人物を模したものに限らず、その他、動物や擬人化した物等としてもよく、背景地図22で表現される風景、情景とデザイン的あるいは観念的に関連性のあるものにするとよい。背景地図22は、画面上に連続的に表示されるものであり、該背景地図22上には前記キャラクタ21が移動する道としての経路23が描かれている。

【0039】経路23に沿った適所には、複数の目標地点24が面白おかしく設けられている。ここで目標地点24は、背景地図22上でいかにも宝の出そうな場所であり、例えば、分岐路先の小山24a～24eであったり、経路23途中にあるお城24fであったり、あるいは神社仏閣24g等と様々に定められている。

【0040】このようなキャラクタ21と背景地図22の各画像を組合せて展開される宝探しゲームでは、背景地図22上の経路23を移動するキャラクタ21が、所定時間の経過後に何れかの前記目標地点24に到達すると、かかる表示内容が、遊技者が特別価値の発生を相当期待し得るリーチ画像となる。リーチ画像でない場合は、例えば、キャラクタ21が目標地点24から離れた経路23途中で止まってしまう等の表示内容となる。

【0041】また、前記リーチ画像を経て、キャラクタ21が当該目標地点24で所定のアイテム25をうまく探し当てると、この表示内容が、遊技者にとっては見かけ上特別価値の発生に至る条件を達成できたことを意味する当り画像となる。ここで所定のアイテム25には、大当り用アイテム25aとして埋蔵金を模したものや、中当り用アイテム25bとして温泉を模したもの、それに小当り用アイテム25cとして清水を模したもの等と、ストーリーに合ったものを適宜設定するとよい。

【0042】一方、前記リーチ画像に続いて、キャラクタ21が当該目標地点24で所定のアイテム25a～25cを探し当てられない、すなわち、アイテムを何も発見できなかったり、あるいは所定アイテム25a～25c以外のもの(例えば、図6中のガイコツ25d)を探し当ててしまった場合、特別価値発生のための条件は見かけ上満たされなかったことになる。

【0043】価値発生手段30は、後述する抽選結果が当りの場合(遊技者にとって見かけ上、画像表示手段20に当り画像が表示される。)、該当り画像における所

定のアイテム25a~25cの種類に応じて、レベルの異なる遊技者に有利な特別価値を発生させるものである。具体的には価値発生手段30は、開閉可能であり通常は閉じた状態になるアタッカー31と、その駆動手段たるソレノイド32とを備えた可変入賞口から成る。

【0044】詳しく言えば、価値発生手段30は、後述する遊技管理手段50からの価値発生信号に基づき、アタッカー31が所定時間（例えば29秒）に亘って開いた後、短時間（例えば2~3秒）だけ閉じるという動作を、所定のアイテム25a~25cの種類に応じたラウンド回数（例えば、3回、6回、16回等）だけ続けるように設定されている。かかる動作が特別価値となる。

【0045】価値発生手段30内には各種センサ等の入賞球計数器33が設けられている。この入賞球計数器33も遊技管理手段50に接続され、各ラウンド毎に価値発生手段30へ入賞した球数表示（図示せず）が画像表示手段20の一部に表示するようにすればよい。なお、特別価値の発生しているラウンド中において、その所定時間が経過する前であっても、入賞球計数器33により所定数（例えば10個）の入賞球が計数された時点で価値発生手段30は閉じるように設定されている。

【0046】保留表示手段40は、前記特定入賞口12への入賞から特別価値の発生終了までの間に、新たに特定入賞口12に球が入賞した際、未実行となる宝探しゲームの権利保留回数を表示するものである。この保留表示手段40は、後述する遊技管理手段50からの保留表示信号に基づき、該遊技管理手段50に記憶された前記権利保留回数を表示するように設定されている。

【0047】更に詳しく言えば保留表示手段40は、4個の表示ランプ41、41...を有し、未実行の宝探しゲームの権利は4つまで保留可能となっている。すなわち、権利保留回数に相当する数の表示ランプ41が点灯すべく制御されるものである。保留されていた宝探しゲームが実行された場合、その実行回数が前記権利保留回数から減算されて遊技管理手段50に更新記憶され、その回数が保留表示手段40に新たに表示される。また、権利が最高値の4つまで保留されている状態では、再度特定入賞口12に球が入っても、この入賞により発生すべき権利は破棄されるように設定されている。

【0048】図1に示すように、遊技管理手段50は遊技機全体の動作や球の循環を管理するコンピューターであり、構内情報通信網（LAN）を介して遊技場内の各種機器の動作や運営を集中的に制御するホール管理端末機（図示せず）等にも接続されている。なお、遊技管理手段50はユニット化されており、遊技盤面11の裏側等の機体内に取り付けられている。

【0049】図1に示すように、遊技管理手段50のCPU51は、無作為抽選手段51A、当り画像制御手段51B、外れ画像制御手段51C、遊技制御手段51D、それに権利保留手段51Eを含む各種機能を備えて

いる。このCPU51には、記憶手段としてのROM52やRAM53、それにI/Oポート、クロック発生回路等の他に、前述した特定入賞口12、画像表示手段20、価値発生手段30、それに保留表示手段40が信号線を介して接続されている。

【0050】ROM52には、前記価値発生手段30等を制御する遊技制御プログラムデータや、前記画像表示手段20での宝探しゲームを展開する画像に関する画像制御プログラムデータ、それに各種役物への入賞を演出する装飾ランプの点灯パターン、スピーカーからの音声の発生パターン等の固定データが格納されている。

【0051】RAM53は、前記特定入賞口12や価値発生手段30等からの信号を含む遊技に関する各種遊技データを記憶するワークメモリであり、また、CPU51で生成される宝探しゲームに関する各種画像データを一時的に記憶するVRAMを含むものである。

【0052】無作為抽選手段51Aは、入賞検知スイッチ12aから入賞信号に基づき、ROM52に格納された乱数表のうち何れかを選出して無作為抽選を実行し、その抽選結果に対応した抽選結果信号を出力するものである。ここで抽選結果信号には、大当り態様、中当り態様、小当り態様、それに外れ態様の別があり、各々の態様に確定するための確立は予め設定されている。

【0053】当り画像制御手段51Bは、ROM52に格納された画像制御プログラムデータに基づき、前記抽選結果信号が大当り態様、中当り態様、または小当り態様の何れかに該当した場合に、それに応じて前記画像表示手段20の画面上に、前記リーチ画像を経て各種の当り画像を表示させる制御を実行するものである。

【0054】外れ画像制御手段51Cは、同じくROM52に格納された画像制御プログラムデータに基づき、前記抽選結果信号が外れ態様である場合に、それに応じて前記画像表示手段20の画面上に、前記リーチ画像を経てキャラクタ21が当該目標地点24にて所定のアイテム25a~25cを探し当てられない、あるいは背景地図22上の経路23に沿って移動するキャラクタ21が目標地点24に到達できない等、各種の外れ画像を表示させる制御を実行するものである。

【0055】遊技制御手段51Dは、前記抽選結果信号が前記何れかの当り態様である場合に、当り態様の種類に応じて前記画像表示手段20での宝探しゲームが終了した後に、価値発生手段30のアタッカー31を各当り態様の種類に応じた回数分だけ開閉させて特別価値を発生させるものである。すなわち、遊技制御手段51Dには、プログラムに従ってソレノイド33を駆動するソレノイド回路が含まれている。

【0056】権利保留手段51Eは、前記入賞検知スイッチ12aから入賞信号を入力した際、宝探しゲーム中または特別価値中であるか否かを判断し、発生中である場合に宝探しゲームの実行を一時保留し、前記保留表示



手段40に権利保留信号を出力するものである。この権利保留手段51Eにより保留される実行権利の回数は、RAM53に保存されるようになっている。

【0057】次に前記遊技機10による遊技方法について説明する。図3において、遊技者はハンドル17を回転操作することにより遊技盤面11上に球を打ち出し、打球の各役物等への入賞を競い楽しむ。この遊技を、図4に示すフローチャートに沿って説明すれば、遊技の進行中に遊技盤面11上の打球が特定入賞口12にうまく入賞すると(図4、S1でY)、図1中の入賞検知スイッチ12aは特定入賞信号を遊技管理手段50に出力する。

【0058】遊技管理手段50の無作為抽選手段51Aが入賞信号を入力すると、ROM52に格納された乱数表のうち何れかを選出して無作為抽選が実行される(図4、S2)。このとき、後述する宝探しゲームの進行中、あるいは特別価値の発生中でなければ(図4、S3でN)、そのまま画像表示手段20の画面上にて宝探しゲームが開始される(図4、S9)。

【0059】また、球が特定入賞口12に入賞しなくても(図4、S1でN)、権利保留手段51Eにより未実行の宝探しゲームの実行権利が保留されていれば(図4、S4でY)、無作為抽選手段51Aにて宝探しゲームの起因となる無作為抽選が行なわれる(図4、S2)。このとき実行された権利は、図2に示す保留表示手段40の表示ランプ41の消灯により減算表示される。

【0060】一方、実行権利が保留されていなければ(図4、S4でN)、無作為抽選は行われず宝探しゲームは始まらない。このとき画像表示手段20の画面には、先の宝探しゲームが終了した時点の背景地図22の一場面が、そのまま待機画面として表示されている(図4、S5)。

【0061】宝探しゲームの進行中から後述する特別価値の発生終了までの間に、無作為抽選が行なわれた場合(図4、S3でY)、遊技管理手段50のRAM53に保存されている実行権利が保留表示手段40に表示し得る最高値4未満であれば(図4、S6でY)、最高4回まで宝探しゲームの実行権利が保留される(図4、S7)。

【0062】このときの実行権利の保留回数は、権利保留手段51Dからの指令に基づき、保留表示手段40の表示ランプ41の点灯によって加算表示される。なお、権利が最高値の4つまで保留されている状態で無作為抽選が行なわれても(図4、S6でN)、宝探しゲームの実行権利は破棄される(図4、S8)。

【0063】続いて、画像表示手段20の画面上で展開される宝探しゲームの実行(図4、S9)について、主に図5に示すフローチャートに沿って説明する。ここで宝探しゲームに関する各種表示内容は、前述の如く当り

画像制御手段51Bおよび外れ画像制御手段51Cにより制御され、キャラクタ21と背景地図22との重ね合せによる画面出力により形成される。

【0064】宝探しゲームが開始されると、先ず最初に画像表示手段20の画面上にキャラクタ21が表示され、このキャラクタ21が画面上に連続的に表示される背景地図22上の経路23に沿って移動する画像が表示される(図5、S1)。ここでキャラクタ21は、宝探しをする主人公としての人物であり、また、背景地図22は、日本昔話し風に設定されている。

【0065】図6～図9に示すように、背景地図22上の道である経路23に沿って、キャラクタ21は面白おかしく移動する。例えば、経路23上をキャラクタ21が猛スピードで走ったり、ゆっくりと寄り道しながら歩いたり、また経路23の幾つかの分岐路へ選択的に進んだり、迷い込んだりする等というような場面を設定し、演出を工夫して画像表示を行なうとよい。

【0066】そして所定時間が経過すると、経路23を移動していたキャラクタ21が、背景地図22上でいかにも宝の出そうな目標地点24である分岐路先の小山24a～24e、経路23途中のお城24f、あるいは神社仏閣24g等にうまく到着できるか否かが明らかになる。キャラクタ21が何れかの目標地点24に到達すると、かかる表示内容が特別価値の発生を遊技者が相当期待し得るリーチ画像となる(図5、S2)。

【0067】一方、リーチ画像でない場合は、例えば、キャラクタ21が目標地点24から離れた経路23の途中で止まってしまう等の表示内容となる(図5、S3)。このような当りの前兆や外れを意味する表示結果は、前記無作為抽選手段51Aから出力された抽選結果信号の種類に対応し、既に選択的に決定されている。以下に詳述する。

【0068】先ず、前記抽選結果信号が大当たり態様であった場合は、画像表示手段20の画面上には、前述のリーチ画像が表示された後、例えば図9に示すように、キャラクタ21が、目標地点24のうちの一つである小山24eで、「埋蔵金」を模した大当たり用アイテム25aを探し当てるという大当たり画像が表示される(図5、S4)。

【0069】このような大当たり画像では、キャラクタ21が小山24eに着いたら、その場の土を掘り始める、アイテム25aを掘り当てた際に飛び上って喜ぶ等、演出を工夫して画像表示を行なうとよい。かかる演出の工夫は、以下の中当たり画像や小当たり画像でも同様に施すとよい。

【0070】また、前記抽選結果信号が中当たり態様であった場合は、画像表示手段20の画面上には、同じくリーチ画像が表示された後、例えば図8に示すように、キャラクタ21が、目標地点24のうちの一つである小山24dで、「温泉」を模した中当たり用アイテム25bを

探し当てるという中当り画像が表示される(図5、S5)。

【0071】更にまた、前記抽選結果信号が小当り態様であった場合、画像表示手段20の画面上には、前述のリーチ画像が表示された後、例えば図7に示すように、キャラクタ21が、目標地点24のうちの一つである小山24cで、「清水」を模した小当り用アイテム25cを探し当てるという小当り画像が表示される(図5、S6)。

【0072】以上の各当り画像は、それぞれ当り画像制御手段51Bによって制御されるが、各当り画像を形成する表示内容の選択設定は、もちろん図7～図9に示す内容に限られるものではなく、規則的に変更されたり、あるいは無作為に変更されるものである。

【0073】一方、前記抽選結果信号が外れ態様であった場合は、画像表示手段20の画面上には、経路23に沿って移動するキャラクタ21が目標地点24に到達できず、前記リーチ画像を経ることなく最初から外れ確定を意味する外れ画像が表示される(図5、S3)。

【0074】また、一旦リーチ画像にはなったが、目標地点24で結局何も探し当てられなかったり、あるいは図6に示すように、キャラクタ21が、目標地点24のうちの一つである小山24aで、所定アイテム25a～25c以外の「ガイコツ」を模した外れアイテム25dを探し当ててしまうという外れ画像が表示される(図5、S7)。

【0075】このような外れ画像は、外れ画像制御手段51Cによって制御されるが、外れ画像でもキャラクタ21が怒ったり、がっかりする等の演出を施すとよい。また、外れ画像を形成する表示内容の選択設定も、規則的に変更されたり、あるいは無作為に変更されるものである。

【0076】以上のように、画像表示手段20における表示内容に、宝探しに見立てたストーリー性を持たせたことにより、従来単純で画一的であった図柄合せを斬新で興趣に富むものとすることができる。前記各種当り画像は、遊技者に対して見かけ上特別価値の発生に至る条件を達成できたことを意味し、一方、各種外れ画像は、特別価値の発生のための条件が見かけ上満たされなかったことを意味する。

【0077】前記画像表示手段20に各種当り画像が表示された後(図4、S10)、各当り画像における所定のアイテム25の種類に応じて、レベルの異なる特別価値が発生する(図4、S11)。すなわち、画像表示手段20による表示内容の結果如何により、一律同等の特別価値が発生するのではなく、様々なレベルの特別価値が発生することによって、ゲーム性が高められる。

【0078】詳しく言えば、前記無作為抽選手段51Aでの抽選結果が大当り態様であった場合、これに基づき遊技制御手段51Dから価値発生手段30へ最大レベル

の価値発生信号が出力される。すると、前述の宝探しゲームで大当り画像が表示された後、価値発生手段30のソレノイド32が駆動し、アタッカー31を所定時間(例えば29秒)に亘って開いた後、短時間(例えば2～3秒)だけ閉じる。このような開閉動作が最大ラウンド回数(例えば16回)まで続けられる。

【0079】また、前記無作為抽選手段51Aでの抽選結果が中当り態様であった場合、これに基づき遊技制御手段51Dから価値発生手段30へ中級レベルの価値発生信号が出力される。すると、前述の宝探しゲームで中当り画像が表示された後、価値発生手段30のアタッカー31が、前記最大ラウンド回数より少ない中級ラウンド回数(例えば6回)だけ繰り返し開閉する。

【0080】更にまた、前記無作為抽選手段51Aでの抽選結果が小当り態様であった場合、これに基づき遊技制御手段51Dから価値発生手段30へ最小レベルの価値発生信号が出力される。すると、前述の宝探しゲームで小当り画像が表示された後、価値発生手段30のアタッカー31が、前記中級ラウンド回数より更に少ない最小ラウンド回数(例えば3回)だけ繰り返し開閉する。

【0081】以上のような特別価値の発生中における価値発生手段30への入賞球数は、価値発生手段30内にある入賞球計数器33により計数され、その計数信号をリアルタイムで入力する遊技管理手段50からの信号に基づき、各ラウンド毎に入賞球数が画像表示手段20に表示される。

【0082】前記ラウンド中においてその所定時間が経過する前であっても、入賞球計数器33により所定数(例えば10個)の入賞球が計数された時点で可変入賞口のアタッカー31は閉じられる。もちろん、前記無作為抽選手段51Aでの抽選結果が外れ態様であった場合は、特別価値が発生することはない。

【0083】なお、本発明に係る遊技機は前述した構成に限られるものではない。例えば、前述した如く当り外れの表示結果を先に決定した上で、画像表示の出力内容を定めるのではなく、画像表示の出力内容について先に決定し、画像表示から導出される結果に基づき、リーチ制御や当り外れの制御を行なうように構成してもよい。また、本発明に係る遊技機は通常のパチンコ機の他に、遊技媒体として球を使う各種ゲーム機(例えばアレンジボール機等)にも適用できるものである。

【0084】

【発明の効果】本発明に係る遊技機によれば、画像表示手段の表示内容にストーリー性を持たせて興趣に富むものとし、更に画像表示手段による表示内容の結果如何により、価値発生手段で一律同等の特別価値を発生させるのではなく、様々なレベルの特別価値を発生させることでゲーム性を高め、遊技者のスリルと興奮を持続させることができる。

【図面の簡単な説明】



【図1】本発明の一の実施の形態に係る遊技機を示すブロック図である。

【図2】本発明の一の実施の形態に係る遊技機の遊技盤面を示す正面図である。

【図3】本発明の一の実施の形態に係る遊技機を示す正面図である。

【図4】本発明の一の実施の形態に係る遊技機における遊技過程を説明するフローチャートである。

【図5】本発明の一の実施の形態に係る遊技機における画像表示手段の表示内容を説明するフローチャートである。

【図6】本発明の一の実施の形態に係る遊技機における画像表示手段の表示内容を一場面を示す説明図である。

【図7】本発明の一の実施の形態に係る遊技機における画像表示手段の表示内容を一場面を示す説明図である。

【図8】本発明の一の実施の形態に係る遊技機における

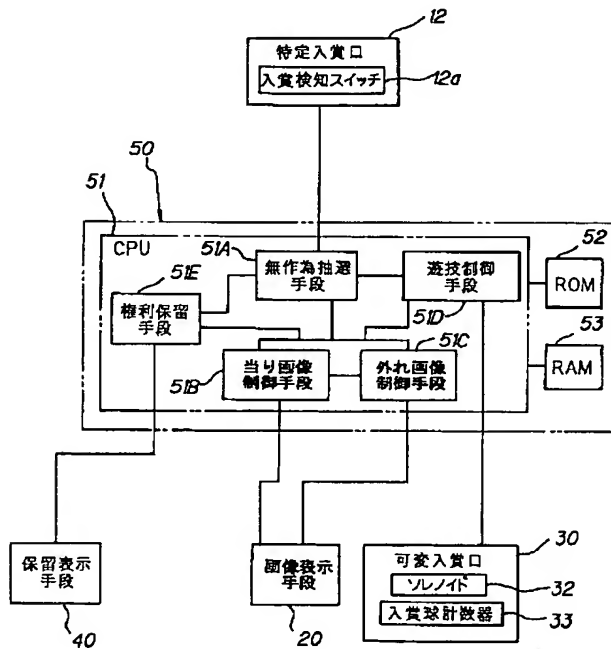
画像表示手段の表示内容を一場面を示す説明図である。

【図9】本発明の一の実施の形態に係る遊技機における画像表示手段の表示内容を一場面を示す説明図である。

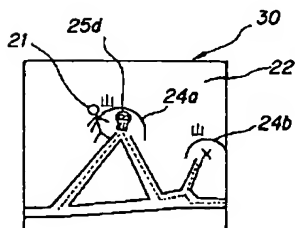
【符号の説明】

- 10…遊技機
- 11…遊技盤面
- 12…特定入賞口
- 20…画像表示手段
- 30…価値発生手段
- 40…保留表示手段
- 50…遊技管理手段
- 51A…無作為抽選手段
- 51B…当り画像制御手段
- 51C…外れ画像制御手段
- 51D…遊技制御手段
- 51E…権利保留手段

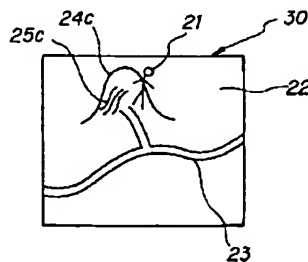
【図1】



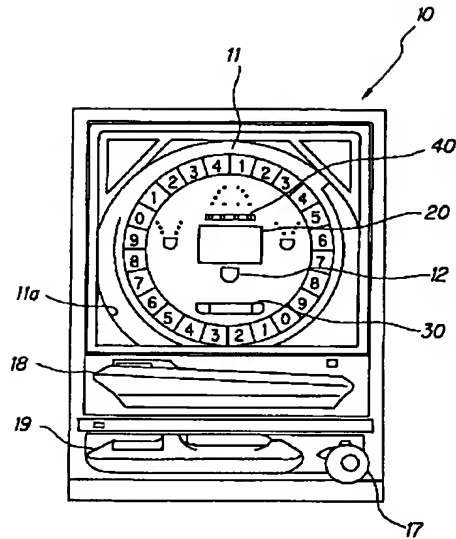
【図6】



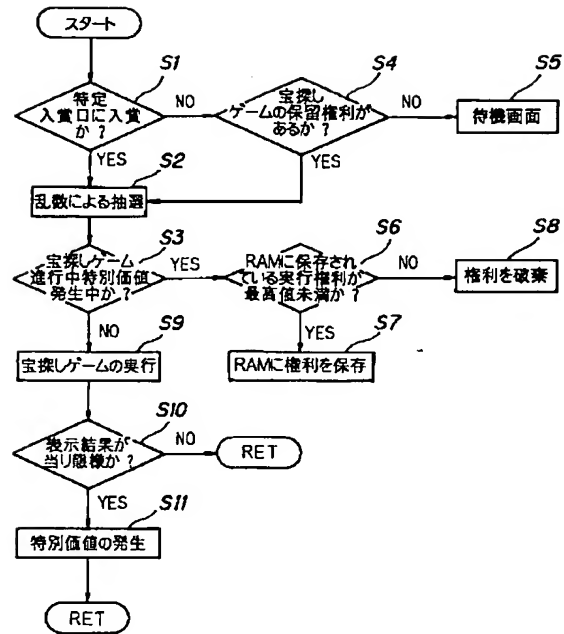
【図7】



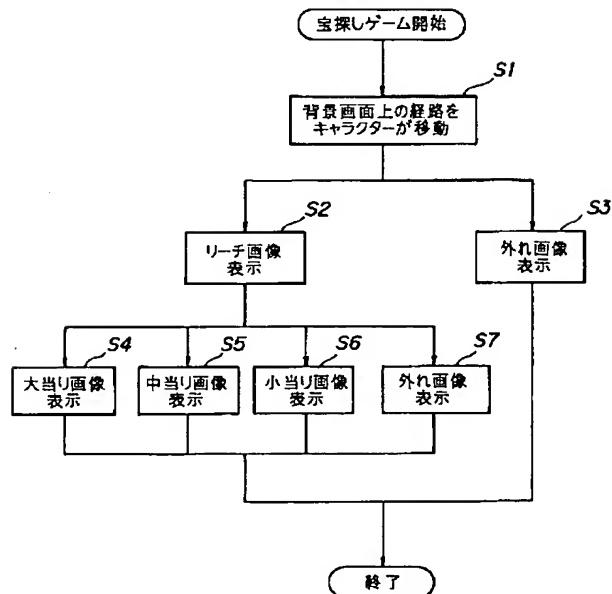
【図3】



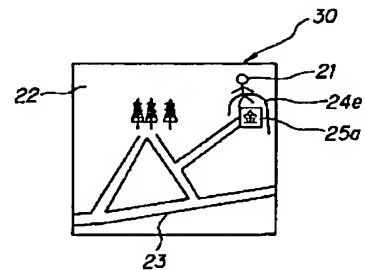
【図4】



【図5】



【図9】



**\* NOTICES \***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.\*\*\*\* shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

---

**Bibliography**

---

(19) [Country of Issue] Japan Patent Office (JP)

(12) [Official Gazette Type] Open patent official report (A)

(11) [Publication No.] JP,10-179868,A

(43) [Date of Publication] July 7, Heisei 10 (1998)

(54) [Title of the Invention] Game machine

(51) [International Patent Classification (6th Edition)]

A63F 7/02 320

315

[FI]

A63F 7/02 320

315 A

[Request for Examination] Un-asking.

[The number of claims] 5

[Mode of Application] OL

[Number of Pages] 10

(21) [Filing Number] Japanese Patent Application No. 8-349991

(22) [Filing Date] December 27, Heisei 8 (1996)

(71) [Applicant]

[Identification Number] 000127628

[Name] Incorporated company ace \*\*\*\*

[Address] 3-12-9, Higashi-Ueno, Taito-ku, Tokyo

(72) [Inventor(s)]

[Name] Takemoto Takatoshi

[Address] 3-12-9, Higashi-Ueno, Taito-ku, Tokyo Inside of incorporated company ace \*\*\*\*.

(74) [Attorney]

[Patent Attorney]

[Name] Kashiwara Kenji

---

[Translation done.]

**\* NOTICES \***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

- 1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
- 2.\*\*\*\* shows the word which can not be translated.
- 3.In the drawings, any words are not translated.

---

Summary

---

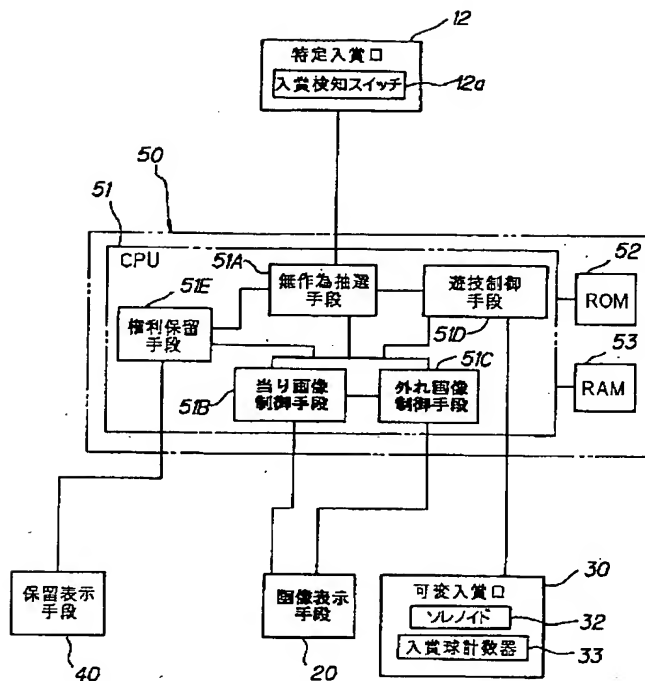
(57) [Abstract]

[Technical problem] Direct for raising game nature to the contents of a display in an image display means until it results in generating of special value advantageous to a game person, it is made to correspond to these contents of a display, and a variation is also specially given to the level of value.

[Means for Solution] The reach picture of reaching any they being and this reach picture of the target point 24 in the proper place which the character 21 moved in accordance with the path 23 on the background map 22, and met this path 23 It passes, and when a picture is displayed in an image display means 20 to display the various contents of a display including the hit picture that a character 21 discovers the predetermined item 25 at the target point 24 concerned, and the image display means 20, according to the kind of predetermined item 25 in this hit picture, it has a value generating means 30 to generate the special value that level differs.

---

[Translation done.]



[Translation done.]

\* NOTICES \*

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.\*\*\*\* shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

CLAIMS

[Claim(s)]

[Claim 1] The game machine which special value advantageous to a game person will generate if predetermined conditions are satisfied based on winning a prize of the sphere to a specific winning-a-prize mouth in the game which is characterized by providing the following, and which hammers out a sphere on the game face of a board The reach picture of reaching any of two or more target points in the proper place which moved in accordance with the path including two or more fork roads on the background map with which the character on a screen is continuously displayed

on this screen based on winning a prize of the sphere to the aforementioned specific winning-a-prize mouth, and met this path they being An image display means to display the various contents of a display which include the hit picture that a character discovers a predetermined item at the target point concerned, through this reach picture A value generating means to generate the aforementioned special value that level differs according to the kind of the aforementioned predetermined item in this hit picture when a picture is displayed in the aforementioned image display means

[Claim 2] The game machine according to claim 1 characterized by providing the following. A random lottery means to perform a random lottery and to output the lottery result signal corresponding to the lottery result based on winning a prize of the sphere to the aforementioned specific winning-a-prize mouth Hit picture control means on which the aforementioned lottery result signal hits, it hits through the aforementioned reach picture on the screen of the aforementioned image display means according to it when it is a mode, and a picture is displayed Blank picture control means on which a blank picture including the display to which the character which a character does not have a predetermined item discovered through the aforementioned reach picture on the screen of the aforementioned image display means at the target point concerned according to it, or moves in accordance with the path on a background map cannot arrive at a target point is displayed by the aforementioned lottery result signal separating when it is a mode Game control means which operate the aforementioned value generating means and generate value specially after the aforementioned lottery result signal hit, and a picture is displayed in the aforementioned image display means according to it, when it is a mode

[Claim 3] In the hit mode of the lottery result signal which the aforementioned random lottery means outputs There are a mode and a small hit mode per a great success mode and inside at least. the aforementioned value generating means When it consists of the adjustable winning-a-prize mouth which will be in the state where could open and close and it usually closed and the aforementioned lottery result signal is a great success mode, It responds to it. picture control means per above first on the screen of an image display means The hit picture that a character discovers the item for great success among items predetermined at a target point is displayed. Next, when the aforementioned game control means carry out the number-of-times opening and closing of the aforementioned adjustable winning-a-prize mouth of fixed and the aforementioned lottery result signal is a mode per inside, It responds to it. picture control means per above first on the screen of an image display means The hit picture that a character discovers the \*\* item per inside among items predetermined at a target point is displayed. Next, the aforementioned game control means make the aforementioned adjustable winning-a-prize mouth open and close the few number of times compared with the time of the aforementioned great success mode. When the aforementioned lottery result signal



is a small hit mode, it responds to it. picture control means per above first on the screen of an image display means It is the game machine according to claim 2 with which the hit picture that a character discovers the \*\* item per smallness among items predetermined at a target point is displayed, and the aforementioned game control means are characterized for the aforementioned adjustable winning-a-prize mouth by the few thing controlled to carry out number-of-times opening and closing compared with the time of a mode per under the above next.

[Claim 4] The game machine according to claim 3 which makes the various contents of a display displayed on the aforementioned image display means the picture which makes a game person reminded of treasure hunting, and is characterized by assuming and setting the aforementioned item for great success as a treasure.

[Claim 5] The game machine according to claim 1, 2, 3, or 4 characterized by providing the following. A right hold means to suspend for from winning a prize of the sphere to the aforementioned specific winning-a-prize mouth before the generating end of the aforementioned special value, without performing a display with the image display means based on the aforementioned lottery result signal when a sphere newly wins a prize of a specific winning-a-prize mouth A hold display means to display the number of times of a hold of the aforementioned display which would be un-performing based on the signal from the aforementioned right hold means

---

[Translation done.]

**\* NOTICES \***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.\*\*\*\* shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

---

**DETAILED DESCRIPTION**

---

[Detailed Description of the Invention]

[0001]

[The technical field to which invention belongs] This inventions are mainly the game machine which special value advantageous to a game person generates, and a thing about a pachinko machine, when predetermined conditions are satisfied based on winning a prize of the sphere to a specific winning-a-prize mouth in the game which hammers out a sphere on the game face of a board.

[0002]

[Description of the Prior Art] In the pachinko machine as a conventional game machine, the 1st sort game machine (the so-called fever machine) which established the adjustable display means which consists of the liquid crystal screen which is a main accessory on the game face of a board was popular to the game person, and had spread through him widely.

[0003] If the sphere hammered out on the game face of a board wins a prize of a specific winning-a-prize mouth, the 1st sort game machine If three patterns which a scrolling indication of the various patterns was given in three trains at the adjustable display means, and were generally decided after the scrolling halt become specific combination Only the number of times of fixed carries out an opening-and-closing operation, and the adjustable winning-a-prize mouth as a value generating means gives a game person the special value made to win a prize by establishment higher than the usual game state..

[0004]

[Problem(s) to be Solved by the Invention] However, in the 1st sort game machine which was mentioned above, a scrolling indication of the process of change of the various patterns displayed on an adjustable display means was only given to patterns, such as a number, flowing one after another on the screen. And each game machine maker was mutually similar between the models offered, respectively, and suited the inclination of patterns [, such as a configuration of an adjustable display means, and a number displayed, ] for new pod enjoyment to be missing.

[0005] Thus, in the conventional 1st sort game machine, since process until the combination of the various patterns in an adjustable display means is decided was simple and uniform, there was a limitation in directing to raise a game person's hope for generating of value specially, and there was a possibility of becoming the low thing of game nature also visually deficiently at freshness.

[0006] Moreover, it was one-track only by an adjustable winning-a-prize mouth only opening the special value produced by the value generating means and closing repeatedly within the limit of the number of times of fixed specified beforehand, and the establishment which value generates specially is also a low thing, and value was also specially asked for various variations in view of such the present condition.

[0007] this invention is what was made paying attention to the trouble which the above conventional technology has. It directs for raising game nature to the content of a display in an image display means until it results in generating of special value advantageous to a game person. It is made to correspond to this content of a display, a variation is also specially given to the level of value, and it aims at offering the game machine which was rich in the interest which can make a game person's thrill, and excitement maintain.

[0008]

[Means for Solving the Problem] The place made into the summary of this invention for attaining the purpose mentioned above consists in each following item.

1. In Game Machine (10) Which Special Value Advantageous to Game Person Will Generate if Predetermined Conditions are Satisfied Based on Winning a Prize of Sphere to Specific Winning-a-Prize Mouth (12) in Game Which Hammers Out Sphere on Game Face of a Board (11) Based on winning a prize of the sphere to the aforementioned specific winning-a-prize mouth (12), it moves in accordance with a path (23) including two or more fork roads on the background map (22) with which the character on a screen (21) is continuously displayed on this screen. The reach picture of reaching any of two or more target points (24) in the proper place in alignment with this path (23) they being, An image display means to display the various contents of a display which include the hit picture that a character (21) discovers a predetermined item (25) at the target point (24) concerned, through this reach picture (20), The game machine characterized by having a value generating means (30) to generate the aforementioned special value that level differs according to the kind of predetermined item (25) in this hit picture when a picture is displayed in the aforementioned image display means (20) (10).

[0009] 2. Random Lottery Means to Perform Random Lottery and to Output Lottery Result Signal corresponding to the Lottery Result Based on Winning a Prize of Sphere to Aforementioned Specific Winning-a-Prize Mouth (12) (51A), The hit picture control means on which the aforementioned lottery result signal hits, it hits through the aforementioned reach picture on the screen of the aforementioned image display means (20) according to it when it is a mode, and a picture is displayed (51B), The aforementioned lottery result signal separates, and when it is a mode, it responds to it. on the screen of the aforementioned image display means (20) A character (21) cannot discover a predetermined item (25) through the aforementioned reach picture at the target point (24) concerned. Or the blank picture control means on which a blank picture including the display to which the character (21) which moves in accordance with the path (23) on a background map (22) cannot arrive at a target point (24) is displayed (51C), The game machine given in 1 term characterized by having the game control means (51D) which operate the aforementioned value generating means (30) and generate value specially after the aforementioned lottery result signal hit, and a picture is displayed in the aforementioned image display means (20) according to it, when it is a mode (10).

[0010] 3. In Hit Mode of Lottery Result Signal Which the Aforementioned Random Lottery Means (51A) Outputs There are a mode and a small hit mode per a great success mode and inside at least. the aforementioned value generating means (30) When it consists of the adjustable winning-a-prize mouth which will be in the state where could open and close and it usually closed and the aforementioned lottery result signal is a great success mode, It responds to it. picture control means (51B) per above first on the screen of an image display means (20) The hit picture that a character (21) discovers the item for great success (25a) among items (25) predetermined at a target point (24) is displayed. Next, the aforementioned game control means (51D) carry out the number-of-times opening and closing of the

aforementioned adjustable winning-a-prize mouth of fixed. When the aforementioned lottery result signal is a mode per inside, it responds to it. picture control means (51B) per above first on the screen of an image display means (20) The hit picture that a character (21) discovers the \*\* item (25b) per inside among items (25) predetermined at a target point (24) is displayed. Number-of-times opening and closing are carried out. next, there are few aforementioned game control means (51D) compared with the time of the aforementioned great success mode about the aforementioned adjustable winning-a-prize mouth — When the aforementioned lottery result signal is a small hit mode, it responds to it. picture control means (51B) per above first on the screen of an image display means (20) The hit picture that a character (21) discovers the \*\* item (25c) per smallness among items (25) predetermined at a target point (24) is displayed. Next, the aforementioned game control means (51D) are game machines given in dyadic characterized for the aforementioned adjustable winning-a-prize mouth by the few thing controlled to carry out number-of-times opening and closing compared with the time of a mode per under the above (10).

[0011] 4. Game machine given in 3 terms which makes various contents of display displayed on aforementioned image display means (20) picture which makes game person reminded of treasure hunting, and is characterized by assuming and setting aforementioned item for great success (25a) as treasure (10).

[0012] 5. From Winning a Prize of Sphere to the Aforementioned Specific Winning-a-Prize Mouth (12) before Generating End of the Aforementioned Special Value A right hold means to suspend without performing a display with the image display means (20) based on the aforementioned lottery result signal when a sphere newly wins a prize of a specific winning-a-prize mouth (12) (51E), 1, 2 and 3 which are characterized by having a hold display means (40) to display the number of times of a hold of the aforementioned display which would be un-performing, based on the signal from the aforementioned right hold means (51E), or a game machine given in 4 terms (10).

[0013] Next, the operation based on the aforementioned solution means is explained. If the sphere hammered out on the game face of a board (11) wins a prize of a specific winning-a-prize mouth (12) according to the game machine (10) given in 1 term, a character (21) will appear on the screen of an image display means (20), and the contents which move in accordance with the path (23) on the background map (22) with which this character (21) is continuously displayed on a screen will be displayed. As for a character (21), it is good to make it a thing with the scenery and sight which consider as a person, an animal, etc. and are expressed by the background map (22), and relevance here.

[0014] the path (23) on a background map (22) is the so-called path, and meets this path — as — a character (21) — \*\*\*\* — it moves amusingly For example, it is good to set up various scenes with it being as waver \*\*\*\* [, and ]. [ that a character (21) runs at \*\* speed on the path (23) as a path ] [ going to some fork roads of a

path (23) alternatively ]

[0015] Two or more target points (24) are assigned to the proper place in alignment with the path (23). a target point (24) — a background map (22) top — for example, — truly — treasure appearance — considering as the hill of the fork road point as a place where that is right \*\*\*\* — a path (23) — on the way — what is necessary is to be alike, and to consider as the existing castle, or just to determine it as a shrine Buddhist temple etc. suitably

[0016] If the character (21) which moves the path (23) on a background map (22) arrives at which target point (24) after progress of a predetermined time, this content of a display will serve as a reach picture to which a game person can do considerable expectation of the generating of value specially. When it is not a reach picture, a character (21) serves as the content of a display of stopping in the middle of the path (23) which is distant from a target point (24).

[0017] If a character (21) discovers a predetermined item (25) well through the aforementioned reach picture at the target point (24) concerned, this content of a display will serve as a hit picture meaning having attained the conditions which result in generating of value specially seemingly for a game person.

[0018] A character (21) cannot discover an item (25) predetermined at the target point (24) concerned following the aforementioned reach picture, namely, when nothing can be discovered or things other than a predetermined item (25) have been discovered, it means that the conditions for value generating were not fulfilled seemingly specially on the other hand.

[0019] When a picture is displayed in the aforementioned image display means (20), according to the kind of predetermined item (25) in this hit picture, the special value that level differs occurs by the value generating means (30). In short, although big special value will occur if a predetermined item (25) has not only one kind but various kinds and a certain predetermined item (25a) is discovered, extraordinarily various variations in the value itself, such as generating only small special value, if it is another predetermined item (25c), will arise.

[0020] As mentioned above, story nature shall be given to the content of a display by the image display means (20), it shall be rich in interest, special value more nearly uniform [ how ] is not further generated as a result of the content of a display by the image display means (20), and game nature can be raised by the thing of various level for which value is generated specially.

[0021] If the sphere hammered out on the game face of a board (11) wins a prize of a specific winning—a-prize mouth (12) according to the game machine (10) given in dyadic, a random lottery will be first performed by the random lottery means (51A). Although a random lottery means (51A) outputs the lottery result signal corresponding to the lottery result, the kind of this signal is divided roughly, and hits, and it separates from it with a mode, and it has a mode.

[0022] The aforementioned lottery result signal hits, when it is a mode, it hits according to it and picture control means (51B) perform control on which it is in

charge of since a reach picture is first displayed on the screen of the aforementioned image display means (20), and a picture is displayed.

[0023] On the other hand, the aforementioned lottery result signal separates, and when it is a mode, it responds to it. shortly blank picture control means (51C) A character (21) does not have a predetermined item (25) discovered through the aforementioned reach picture at the target point (24) concerned on the screen of the aforementioned image display means (20). Or control on which a blank picture including the display to which the character (21) which moves in accordance with a path (23) cannot arrive at a target point (24) is displayed is performed.

[0024] And the aforementioned lottery result signal hits, and in being a mode, apart from control of the content of a display by each aforementioned picture control means (51B, 51C), game control means (51D) operate a value generating means (30), and generate value specially. When the predetermined conditions of hitting through a reach picture and displaying a picture on the screen of the aforementioned image display means (20) seemingly to a game person by that cause are satisfied, value will occur specially.

[0025] According to the game machine (10) given in 3 terms, when the aforementioned lottery result signal is a great success mode, the hit picture in which a character (21) discovers the item for great success (25a) at a target point (24) is first displayed on the screen of an image display means (20), and, next, the adjustable winning-a-prize mouth as the aforementioned value generating means (30) carries out the number-of-times opening and closing of fixed.

[0026] moreover, few compared with the time of the hit picture in which a character (21) discovers the \*\* item (25b) per inside at a target point (24) being first displayed on the screen of an image display means (20), and next the aforementioned adjustable winning-a-prize mouth being the aforementioned great success mode, when the aforementioned lottery result signal is a mode per inside -- number-of-times opening and closing are carried out

[0027] furthermore, few compared with the time of the hit picture in which a character (21) discovers the item for a small hit (25c) at a target point (24) being displayed on the screen of an image display means (20), and next the aforementioned adjustable winning-a-prize mouth being a mode per under the above again, when the aforementioned lottery result signal is a small hit mode -- number-of-times opening and closing are carried out

[0028] According to the game machine (10) given in 4 terms, the various contents of a display displayed on the aforementioned image display means (20) can be made into the picture which makes a game person reminded of treasure hunting, and a game person can enjoy the story of treasure hunting by assuming the aforementioned item for great success (25a) in a treasure.

[0029] According to the game machine (10) given in 5 terms, when a sphere newly wins a prize of a specific winning-a-prize mouth (12), a display with the image display means (20) based on the aforementioned lottery result signal is not



performed, and is suspended for from winning a prize of the sphere to the aforementioned specific winning-a-prize mouth (12) before the generating end of the aforementioned special value.

[0030] Since the number of times of a hold of the aforementioned display which would be un-performing here is displayed with a hold display means (40), a game person can recognize clearly. In addition, since a display is not performed, naturally generating of value will also be suspended specially.

[0031]

[Embodiments of the Invention] Hereafter, the gestalt of the operation which represents this invention based on a drawing is explained. Drawing 1 - drawing 9 show the gestalt of operation of one of this invention. As shown in drawing 3, the game machine 10 concerning the gestalt of this operation is a pachinko machine which hammers out one pachinko ball at a time on the game face of a board 11, and competes for it and enjoys winning a prize of this hit ball, when a game person does rotation operation of the handle 17.

[0032] This game machine 10 is the so-called fever machine which special value advantageous to a game person generates by the value generating means 30, when the pachinko ball won a prize of the specific winning-a-prize mouth 12 and it becomes the specific hit picture as which it changed so that the picture displayed on the screen of the image display means 20 might follow a story, and the picture was beforehand determined after the change. In addition, you may apply to the pachinko machine of other models etc.

[0033] The front face of the game face of a board 11 is being worn by the glass door for moving a sphere between these game face of a board 11. Guide-rail 11a for sending out the sphere hammered out by rotation operation of a handle 17 to the upper part position of the perpendicular direction of the game face of a board 11 is prepared in the rim of the game face of a board 11. The image display means 20 is arranged in the center section of the game face of a board 11 as a main accessory.

[0034] Moreover, the specific winning-a-prize mouth 12 is arranged under the image display means 20, and the value generating means 30 is arranged in the lower part, and the hold display means 40 is arranged above the image display means 20. In addition, various winning-a-prize mouths, the out mouth, etc. are arranged in the proper place of the game face of a board 11 by the plentiful obstacle nail and the various plentiful accessories which flip a sphere in the various directions, and it. In addition, the front pan 18 which receives a pachinko ball besides a handle 17, and the reserve pan 19 which receives the sphere with which it overflows from this front pan 18 are arranged by the front lower part of the game machine 10.

[0035] As shown in drawing 1, generally the specific winning-a-prize mouth 12 is called starting CHAKKA, and equips the interior with winning-a-prize detection switch 12a which detects winning a prize of a sphere. If winning-a-prize detection switch 12a detects a winning-a-prize sphere and is turned on [ it ], it is connected to this game management tool 50 that a specific winning-a-prize signal should be

outputted to the game management tool 50. What is necessary is for various sensors, such as a photosensor, a proximity sensor, or a magnetometric sensor, just to constitute winning-a-prize detection switch 12a.

[0036] The content which moves the image display means 20 in accordance with the path 23 on the background map 22 with which a character 21 appears on a screen and this character 21 is continuously displayed on a screen based on winning a prize of the sphere to the specific winning-a-prize mouth 12 is displayed. With the gestalt of this operation, the content of a picture developed on the screen of the image display means 20 is the game (only henceforth a "treasure-hunting game") of the story which makes a game person reminded of treasure hunting.

[0037] The image display means 20 specifically consists of an electrochromatic display display, and a treasure-hunting game is displayed on the screen of this image display means 20 based on the signal from the game management tool 50. In addition, the image display means 20 is not restricted to an electrochromatic display display, and may be constituted not to mention a monochrome liquid crystal display using the Braun tube (CRT) etc.

[0038] As for the character 21 which appears on a screen, it is good to make it what [ not only ] imitated the person as shows drawing 6 - drawing 9 but the thing which is ideally [ design-wise or ] relevant in addition to this with scenery and a sight good [ as an animal, a personified object ] and expressed with the background map 22. The background map 22 is continuously displayed on a screen, and the path 23 as a path where the aforementioned character 21 moves is drawn on this background map 22.

[0039] two or more target [ proper place / in alignment with the path 23 ] point 24 -  
- \*\*\*\* -- it is prepared amusingly The target point 24 is the place out of which a precious article is truly likely to come on the background map 22, for example, is 24f of castles which are the hills 24a-24e of the fork road point, or exist in the middle of path 23, or is variously appointed at 24g of shrine Buddhist temples etc. here.

[0040] If such a character 21 and the character 21 which moves the path 23 on the background map 22 in the treasure-hunting game developed combining each picture of the background map 22 arrive at which aforementioned target point 24 after progress of a predetermined time, this content of a display will serve as a reach picture to which a game person can do considerable expectation of the generating of value specially. When it is not a reach picture, a character 21 serves as the content of a display of stopping in the middle of path 23 which is distant from the target point 24.

[0041] Moreover, if a character 21 discovers the predetermined item 25 well through the aforementioned reach picture at the target point 24 concerned, this content of a display will serve as a hit picture meaning having attained the conditions which result in generating of value specially seemingly for a game person. It is good for the here predetermined item 25 to set up suitably what imitated burying gold as item 25for great success a, what imitated the hot spring as \*\* item 25b per inside, the

thing which imitated spring water as item 25 for small hit c in it, etc. and the thing suitable for the story.

[0042] A character 21 cannot discover the items 25a-25c predetermined at the target point 24 concerned following the aforementioned reach picture, namely, when no items can be discovered or things other than predetermined item 25a - 25c (for example, the guy in drawing 6 tips 25d) have been discovered, it means that the conditions for value generating were not fulfilled seemingly specially on the other hand.

[0043] The value generating means 30 generates special value advantageous to the game person from whom level differs according to the kind of predetermined items 25a-25c in this hit picture, when the lottery result mentioned later is a hit (a picture is seemingly displayed in the image display means 20 for a game person.).

Specifically, the value generating means 30 consists of the adjustable winning-a-prize mouth equipped with the attacker 31 who it could open and close and will usually be closed, and its driving-means slack solenoid 32.

[0044] If it says in detail, the value generating means 30 is set up in operation of closing only a short time (for example, 2 - 3 seconds) so that only the number of times of a round according to the kind of predetermined items 25a-25c (for example, 3 times, 6 times, 16 etc. times, etc.) may be continued after an attacker 31 covers a predetermined time (for example, 29 seconds) and opens based on the value generating signal from the game management tool 50 mentioned later. This operation serves as value specially.

[0045] In the value generating means 30, the winning-a-prize sphere counters 33, such as various sensors, are formed. What is necessary is to also connect this winning-a-prize sphere counter 33 to the game management tool 50, and just to make it the sphere numeral (not shown) which won a prize of the value generating means 30 for every round display on a part of image display means 20. In addition, before the predetermined time passed in the round which has generated value specially, even if it was, when counting of the winning-a-prize sphere of a predetermined number (for example, ten pieces) is carried out by the winning-a-prize sphere counter 33, the value generating means 30 is set up so that it may close.

[0046] The hold display means 40 displays the number of times of a right hold of the treasure-hunting game which is un-performing, when a sphere newly wins specially a prize of the specific winning-a-prize mouth 12 before the generating end of value from winning a prize to the aforementioned specific winning-a-prize mouth 12. This hold display means 40 is set up so that the aforementioned number of times of a right hold memorized by this game management tool 50 may be displayed based on the hold status signal from the game management tool 50 mentioned later.

[0047] Furthermore, if it says in detail, the hold display means 40 has four display lamps 41 and 41 —, and the right of a non-performed treasure-hunting game can suspend it to four. That is, it is controlled that a number equivalent to the number of

times of a right hold of display lamps 41 should light up. When the suspended treasure-hunting game is performed, the number of times of execution is subtracted from the aforementioned number of times of a right hold, updating storage is carried out and the number of times is newly displayed on the game management tool 50 by the hold display means 40. Moreover, in the state where the right is suspended to four of the highest values, even if a sphere goes into the specific winning-a-prize mouth 12 again, the right which should be generated by this winning a prize is set up so that it may be canceled.

[0048] As shown in drawing 1, the game management tool 50 is a computer which manages operation of the whole game machine, and circulation of a sphere, and is connected to the hole managed terminal (not shown) which controls intensively operation and management of various devices in an amusement center through a local area network (LAN). In addition, the game management tool 50 is unit-sized and is attached in airframes, such as a background of the game face of a board 11.

[0049] As shown in drawing 1, CPU51 of the game management tool 50 is equipped with the various functions which contain right hold means 51E in random lottery means 51A, hit picture control-means 51B, blank picture control-means 51C, game control-means 51D, and it. The hold display means 40 is connected to this CPU51 through the signal line besides the I/O Port, the clock generation circuit, etc. at the specific winning-a-prize mouth 12 mentioned above, the image display means 20, the value generating means 30, and it at ROM52 as a storage means, RAM53, and it.

[0050] Fixed data, such as game control program data which control the aforementioned value generating means 30 grade, picture control program data about the picture which develops the treasure-hunting game in the aforementioned image display means 20, a lighting pattern of the ornament lamp which directs winning a prize to various accessories to it, and a generating pattern of the voice from a loudspeaker, are stored in ROM52.

[0051] RAM53 contains VRAM which memorizes temporarily the various image data about the treasure-hunting game which is the work memory which memorizes the various game data about a game including the signal from the aforementioned specific winning-a-prize mouth 12 or value generating means 30 grade, and is generated by CPU51.

[0052] Random lottery means 51A elects any they are among the tables of random numbers stored in ROM52 based on the winning-a-prize signal from winning-a-prize detection switch 12a, performs a random lottery, and outputs the lottery result signal corresponding to the lottery result. It separates in a mode, a small hit mode, and it per a great success mode and inside, there is an exception of a mode in a lottery result signal here, and the establishment for deciding in each mode is set up beforehand.

[0053] Hit picture control-means 51B performs control on which various kinds of hit pictures are displayed through the aforementioned reach picture on the screen of the aforementioned image display means 20 according to it, when the

aforementioned lottery result signal corresponds to any of a mode or a small hit mode they are per a great success mode and inside based on the picture control program data stored in ROM52.

[0054] Blank picture control—means 51C is based on the picture control program data similarly stored in ROM52. The aforementioned lottery result signal separates, and when it is a mode, it responds to it. on the screen of the aforementioned image display means 20 A character 21 cannot discover the predetermined items 25a-25c through the aforementioned reach picture at the target point 24 concerned. Or control on which various kinds of blank pictures — the character 21 which moves in accordance with the path 23 on the background map 22 cannot arrive at the target point 24 — are displayed is performed.

[0055] game control—means 51D — the aforementioned lottery result signal — the above — when it is which hit mode, after the treasure-hunting game in the aforementioned image display means 20 is completed according to the kind of hit mode, the attacker 31 of the value generating means 30 is made to open and close by the number of times according to the kind of each hit mode, and value is generated specially That is, the solenoid circuit which drives a solenoid 33 according to a program is included in game control—means 51D.

[0056] Right hold means 51E suspends execution of a treasure-hunting game temporarily, when a winning-a-prize signal is inputted from aforementioned winning-a-prize detection switch 12a, and it judges [ the inside of a treasure-hunting game, or ] whether it is among value specially and is under generating, and it outputs a right hold signal to the aforementioned hold display means 40. The number of times of the execution right suspended by this right hold means 51E is saved at RAM53.

[0057] Next, the game method by the aforementioned game machine 10 is explained. In drawing 3 , by carrying out rotation operation of the handle 17, a game person hammers out a sphere on the game face of a board 11, and competes for it and enjoys winning a prize to each accessory of a hit ball etc. If this game is explained along with the flow chart shown in drawing 4 and the hit ball on the game face of a board 11 will win well a prize of the specific winning-a-prize mouth 12 during advance of a game (it is Y at drawing 4 and S1), winning-a-prize detection switch 12a in drawing 1 will output a specific winning-a-prize signal to the game management tool 50.

[0058] If random lottery means 51A of the game management tool 50 inputs a winning-a-prize signal, it will elect any they are among the tables of random numbers stored in ROM52, and a random lottery will be performed ( drawing 4 , S2). under advance of the treasure-hunting game later mentioned at this time — or if value is not occurring [ be / it ] specially (it is N at drawing 4 and S3), a treasure-hunting game will be started on the screen of the image display means 20 as it is ( drawing 4 , S9)

[0059] Moreover, if the execution right of a non-performed treasure-hunting game is suspended by right hold means 51E even if a sphere does not win a prize of the

specific winning-a-prize mouth 12 (it is N at drawing 4 and S1) (it is Y at drawing 4 and S4), the random lottery which serves as a reason of a treasure-hunting game in random lottery means 51A will be performed ( drawing 4 , S2). A subtraction indication of the right performed at this time is given by putting out lights of the display lamp 41 of the hold display means 40 shown in drawing 2 .

[0060] On the other hand, if the execution right is not suspended (it is N at drawing 4 and S4), a random lottery is not performed and a treasure-hunting game does not start. At this time, one scene of the background map 22 at the time of a previous treasure-hunting game being completed is displayed on the screen of the image display means 20 as a standby screen as it is ( drawing 4 , S5).

[0061] If the execution right saved at RAM53 of the game management tool 50 is the less than four highest value which can be displayed on the hold display means 40 when a random lottery is performed (it is Y at drawing 4 and S3) (it is Y at drawing 4 and S6), the execution right of a treasure-hunting game will be suspended for before [ out of advance of a treasure-hunting game ] the generating end of the special value mentioned later a maximum of 4 times ( drawing 4 , S7).

[0062] Based on the instructions from right hold means 51D, an addition indication of the number of times of execution reservation at this time is given by lighting of the display lamp 41 of the hold display means 40. In addition, even if a random lottery is performed in the state where the right is suspended to four of the highest values (it is N at drawing 4 and S6), the execution right of a treasure-hunting game is canceled ( drawing 4 , S8).

[0063] Then, execution ( drawing 4 , S9) of the treasure-hunting game developed on the screen of the image display means 20 is explained along with the flow chart mainly shown in drawing 5 . Like the above-mentioned, the various contents of a display about a treasure-hunting game are controlled by hit picture control-means 51B and blank picture control-means 51C, and are formed of the screen output by the superposition of a character 21 and the background map 22 here.

[0064] If a treasure-hunting game is started, a character 21 will appear on the screen of the image display means 20 first, and the picture which moves in accordance with the path 23 on the background map 22 with which this character 21 is continuously displayed on a screen will be displayed ( drawing 5 , S1). A character 21 is a person as a hero who does treasure hunting, and it speaks about the background map 22 a long time ago [ Japanese ], and it is set as the wind here.

[0065] the path 23 which is a path on the background map 22 as shown in drawing 6 -- drawing 9 -- meeting -- a character 21 -- \*\*\*\* -- it moves amusingly For example, it is good to set up scenes various in walking, a character 21 running at \*\* speed on a path 23, or slowly, going to some fork roads of a path 23 alternatively, or wavering etc., to devise production, and to perform image display.

[0066] And if a predetermined time passes, it will become clear whether it can arrive at the hills 24a-24e of the fork road point whose characters 21 which were moving the path 23 are the target points 24 out of which a precious article is truly likely to



come on the background map 22, 24f of castles in the middle of path 23, 24g of shrine Buddhist temples etc., etc. well. If a character 21 arrives at which target point 24, this content of a display will serve as a reach picture to which a game person can do considerable expectation of the generating of value specially ( drawing 5 , S2). [0067] On the other hand, when it is not a reach picture, a character 21 serves as the content of a display of stopping in the middle of the path 23 which is distant from the target point 24 ( drawing 5 , S3). The display result meaning the aura and blank of such a hit corresponds to the kind of lottery result signal outputted from aforementioned random lottery means 51A, and is already determined alternatively. It explains in full detail below.

[0068] First, on the screen of the image display means 20, when the aforementioned lottery result signal is a great success mode, after the above-mentioned reach picture is displayed, for example, as shown in drawing 9 , the great success picture of discovering item 25a for great success in which a character 21 is hill 24e which is one of the target points 24, and imitated "burying gold" is displayed ( drawing 5 , S4).

[0069] When the character 21 arrived at hill 24e and item 25a which begins to dig soil on that occasion is struck by such great success picture, it is good for that it flies up and is glad etc. to devise production, and for it to perform image display it. As for the device of this production, it is good to give similarly by the picture or the small hit picture per following inside.

[0070] Moreover, when the aforementioned lottery result signal is a mode per inside, it is 24d of hills whose character 21 is one of the target points 24 as it is shown in drawing 8 after a reach picture is similarly displayed on the screen of the image display means 20 for example, and while saying that \*\* item 25b is discovered per while imitating the "hot spring", a picture is displayed per ( drawing 5 , S5).

[0071] Furthermore, on the screen of the image display means 20, when the aforementioned lottery result signal is a small hit mode, after the above-mentioned reach picture is displayed, for example, as shown in drawing 7 , the small hit picture that a character 21 discovers item 25c for a small hit which imitated "spring water" by hill 24c which is one of the target points 24 is displayed again ( drawing 5 , S6).

[0072] Although each above hit picture is controlled by hit picture control-means 51B, respectively, a selection setup of the content of a display which forms each hit picture is not restricted to the content shown in drawing 7 - drawing 9 , of course, and it is changed regularly or it is changed at random.

[0073] On the other hand, the aforementioned lottery result signal separates, and when it is a mode, on the screen of the image display means 20, the character 21 which moves in accordance with a path 23 cannot arrive at the target point 24, but the blank picture which separates from the beginning and means decision is displayed, without passing through the aforementioned reach picture ( drawing 5 , S3).

[0074] moreover, hill 24a whose character 21 is one of the target points 24 as nothing is discovered after all at the target point 24 or it is shown in drawing 6

although it once became a reach picture -- the predetermined item 25 -- "guys other than a - 25c -- tips -- the blank picture which imitated " of separating and discovering item 25d is displayed ( drawing 5 , S7)

[0075] Although such a blank picture is controlled by blank picture control-means 51C, it is good to direct for a character 21 to get angry also by the blank picture, or to be disappointed etc. Moreover, a selection setup of the content of a display which forms a blank picture is also changed regularly, or is changed at random.

[0076] As mentioned above, by having given the story nature assumed as treasure hunting to the content of a display in the image display means 20, in pattern doubling [ which was conventionally simple and uniform ], it shall be new and shall be rich in interest. A picture means that the conditions which result in generating of value specially seemingly to a game person have been attained per aforementioned various kinds, and, on the other hand, various blank pictures mean that the conditions for generating of value were not fulfilled seemingly specially.

[0077] After a picture is displayed on the aforementioned image display means 20 per various kinds ( drawing 4 , S10), the special value that level differs occurs according to the kind of predetermined item 25 in each hit picture ( drawing 4 , S11). That is, as a result of the content of a display by the image display means 20, how, equivalent special value does not occur, but more uniformly, when [ of various level ] value occurs specially, game nature is raised.

[0078] When saying in detail and the lottery result in the aforementioned random lottery means 51A is a great success mode, based on this, the value generating signal of the maximum level is outputted to the value generating means 30 from game control-means 51D. Then, after a great success picture is displayed in the above-mentioned treasure-hunting game, the solenoid 32 of the value generating means 30 drives, and after covering a predetermined time (for example, 29 seconds) and opening an attacker 31, only a short time (for example, 2 - 3 seconds) is closed. Such switching action is continued to the number of times of the maximum round (for example, 16 times).

[0079] Moreover, when the lottery result in the aforementioned random lottery means 51A is a mode per inside, based on this, the value generating signal of middle-class level is outputted to the value generating means 30 from game control-means 51D. Then, after a picture is displayed per inside in the above-mentioned treasure-hunting game, only the number of times of a middle-class round fewer than the aforementioned number of times of the maximum round (for example, 6 times) is opened [ the attacker 31 of the value generating means 30 ] and closed repeatedly.

[0080] Furthermore, when the lottery result in the aforementioned random lottery means 51A is a small hit mode, based on this, the value generating signal of the minimum level is outputted to the value generating means 30 from game control-means 51D again. Then, after a small hit picture is displayed in the above-mentioned treasure-hunting game, only the number of times of the minimum round still fewer than the aforementioned number of times of a middle-class round (for example, 3

times) is opened [ the attacker 31 of the value generating means 30 ] and closed repeatedly.

[0081] counting of the number of winning-a-prize spheres to the value generating means 30 under generating of the above special value is carried out with the winning-a-prize sphere counter 33 in the value generating means 30 -- having -- the counting -- based on the signal from the game management tool 50 which inputs a signal on real time, the number of winning-a-prize spheres is displayed on the image display means 20 for every round

[0082] Before the predetermined time passed in the aforementioned round, even if it was, when counting of the winning-a-prize sphere of a predetermined number (for example, ten pieces) is carried out by the winning-a-prize sphere counter 33, the attacker 31 of an adjustable winning-a-prize mouth is closed. Of course, by the lottery result in the aforementioned random lottery means 51A separating, when it is a mode, value does not occur specially.

[0083] In addition, the game machine concerning this invention is not restricted to the composition mentioned above. For example, as mentioned above, after determining the display result of a hit blank previously, the contents of an output of image display may not be defined, but it may determine first about the contents of an output of image display, and based on the result drawn from image display, you may constitute so that reach control and control of a hit blank may be performed. Moreover, the game machine concerning this invention is applicable to the various game machines (for example, arrangement ball machine etc.) using a sphere as a game medium besides the usual pachinko machine.

[0084]

[Effect of the Invention] According to the game machine concerning this invention, story nature shall be given to the contents of a display of an image display means, it shall be rich in interest, equivalent special value cannot be further generated more uniformly with a value generating means how as a result of the contents of a display by the image display means, game nature can be raised by the thing of various level for which value is generated specially, and a game person's thrill and excitement can be made to maintain.

---

[Translation done.]

\* NOTICES \*

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.\*\*\*\* shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

---

## DESCRIPTION OF DRAWINGS

---

### [Brief Description of the Drawings]

[Drawing 1] It is the block diagram showing the game machine concerning the gestalt of operation of one of this invention.

[Drawing 2] It is the front view showing the game face of a board of the game machine concerning the gestalt of operation of one of this invention.

[Drawing 3] It is the front view showing the game machine concerning the gestalt of operation of one of this invention.

[Drawing 4] It is a flow chart explaining the game process in the game machine concerning the gestalt of operation of one of this invention.

[Drawing 5] It is a flow chart explaining the content of a display of the image display means in the game machine concerning the gestalt of operation of one of this invention.

[Drawing 6] It is explanatory drawing showing one scene for the content of a display of the image display means in the game machine concerning the gestalt of operation of one of this invention.

[Drawing 7] It is explanatory drawing showing one scene for the content of a display of the image display means in the game machine concerning the gestalt of operation of one of this invention.

[Drawing 8] It is explanatory drawing showing one scene for the content of a display of the image display means in the game machine concerning the gestalt of operation of one of this invention.

[Drawing 9] It is explanatory drawing showing one scene for the content of a display of the image display means in the game machine concerning the gestalt of operation of one of this invention.

### [Description of Notations]

10 -- Game machine

11 -- Game face of a board

12 -- Specific winning-a-prize mouth

20 -- Image display means

30 -- Value generating means

40 -- Hold display means

50 -- Game management tool

51A -- Random lottery means

51B-- per picture control means

51C -- Blank picture control means

51D — Game control means

51E — Right hold means

[Translation done.]

\* NOTICES \*

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

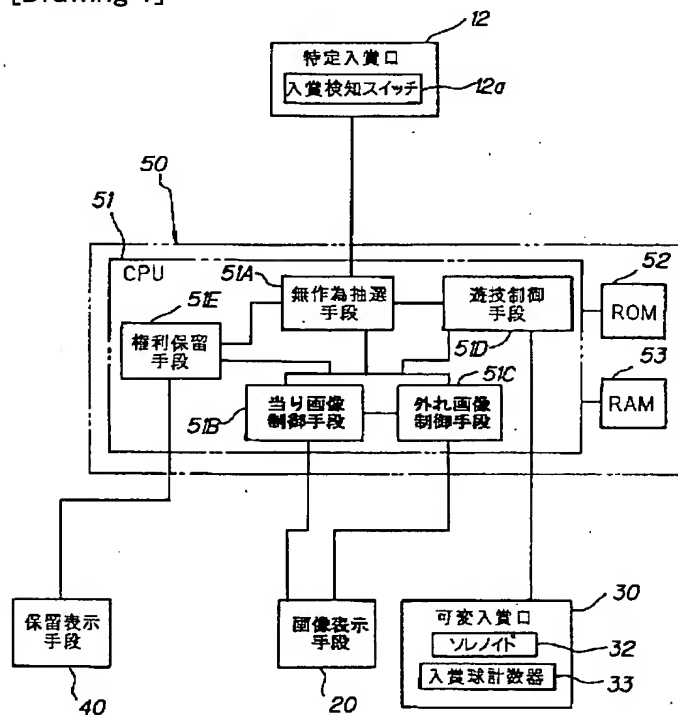
1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.\*\*\*\* shows the word which can not be translated.

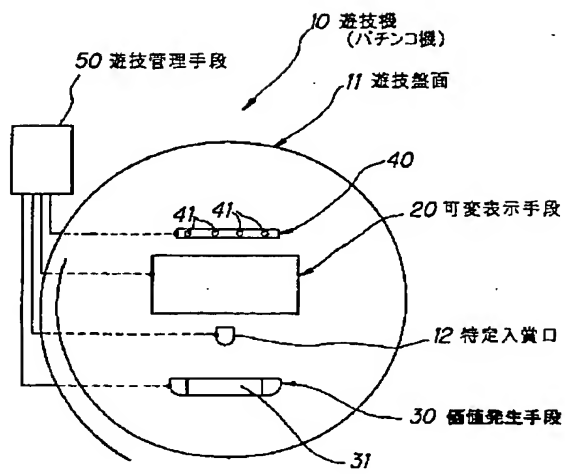
3.In the drawings, any words are not translated.

DRAWINGS

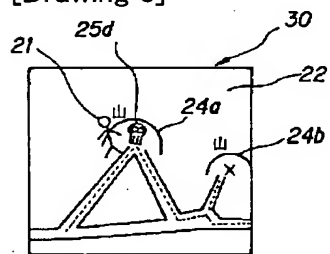
[Drawing 1]



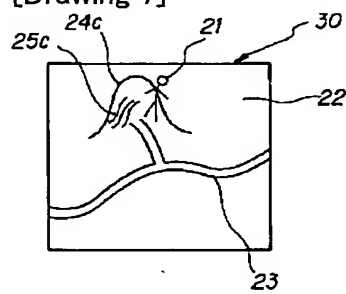
[Drawing 2]



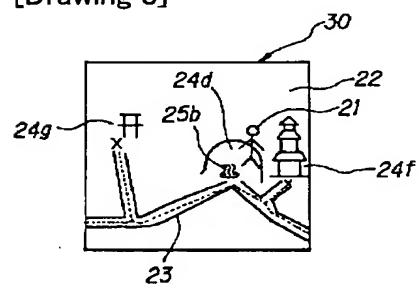
[Drawing 6]



[Drawing 7]

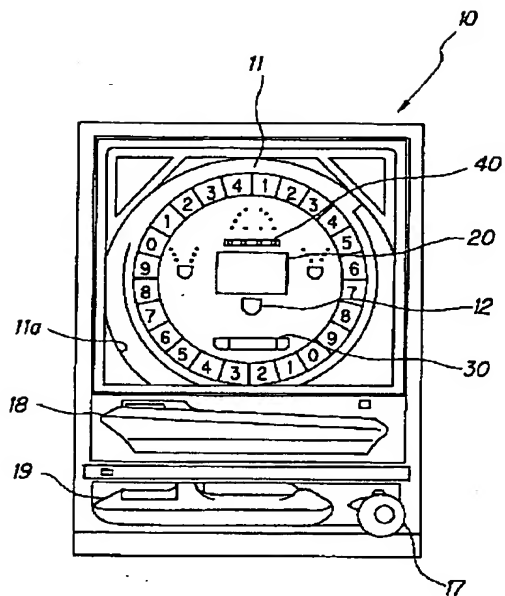


[Drawing 8]

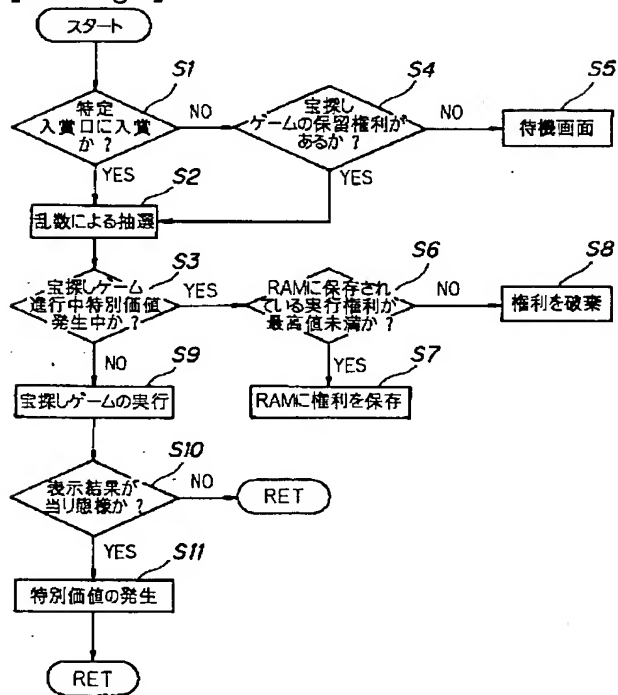


[Drawing 3]

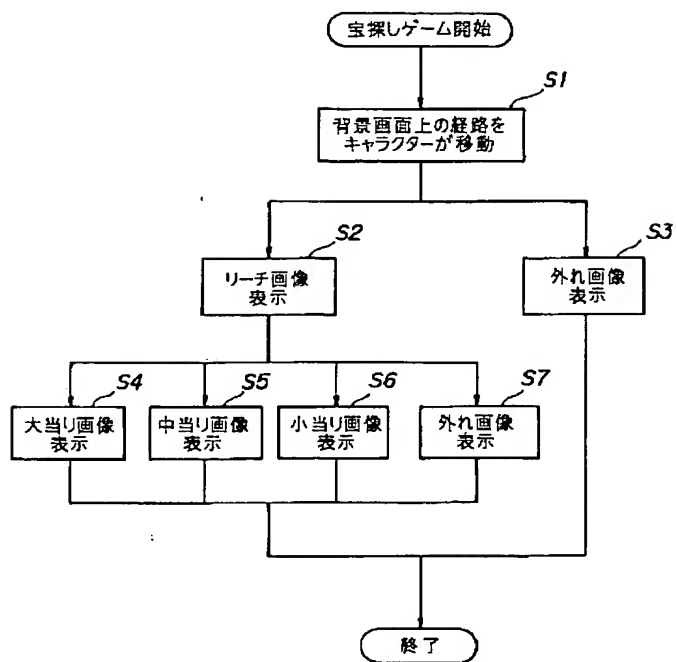




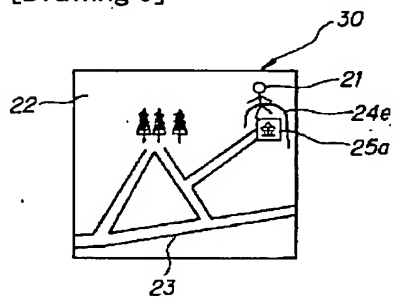
[Drawing 4]



[Drawing 5]



[Drawing 9]



[Translation done.]